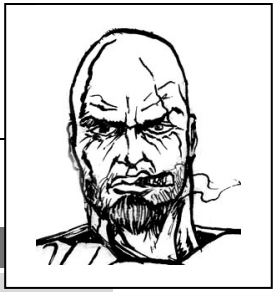

Registro di battaglia

John Madbull O'Malley

Caratteristica	Iniziale	Attuale
Punti Ferita		
Resistenza Mentale		
Punti Armatura		C.M.:
Punti Eroe		

Abilità Innate	Iniziale	Attuale
Lotta Corpo a Corpo		
Comb. Armi da Fuoco		
Cure Estreme		
Via di Fuga		

Abilità Speciali	Valore	Stato
Ultradifesa	☐	☐ ☐ ☐
Berserk	☐	☐ ☐ ☐
Colpo Mortale	☐	☐ ☐ ☐
Contrattacco	☐ ☐ ☐	

Tabella di Battaglia

Punti Ferita	30-20	19-15	14-10	9-5	4-1	Modifiche
Velocità						
Attacco						
Difesa						

Armi possedute

Nome	P	D	DTM	V	Ing
	☐				
	☐				
	☐				

Ing = Ingombro, **P** = Pronta (si - no), **D** = Danno
DTM = Danno su Target Multipli, **V** = Velocità (1 - 2 - ½)

Equipaggiamento

Nome dell'oggetto	Ing

Ingombro Massimo _____ **Attuale** _____

Diario dell'avventura

Tabella dei codici di gioco

A1	**A2**	**A3**	**A4**	**A5**	**A6**	**A7**
B1	**B2**	**B3**	**B4**	**B5**	**B6**	**B7**
C1	**C2**	**C3**	**C4**	**C5**	**C6**	**C7**
D1	**D2**	**D3**	**D4**	**D5**	**D6**	**D7**
E1	**E2**	**E3**	**E4**	**E5**	**E6**	**E7**
F1	**F2**	**F3**	**F4**	**F5**	**F6**	**F7**
G1	**G2**	**G3**	**G4**	**G5**	**G6**	**G7**
H1	**H2**	**H3**	**H4**	**H5**	**H5**	**H7**
I1	**I2**	**I3**	**I4**	**I5**	**I6**	**I7**
L1	**L2**	**L3**	**L4**	**L5**	**L6**	**L7**

Tabella delle abilità

Abilità	Descrizione
Lotta Corpo a Corpo	Abilità passiva.
Combattimento con Armi da Fuoco	Abilità passiva (ogni 6 punti di questa abilità hai +1 **Attacco**).
Cure Estreme	Devi tirare 1D6 + valore dell'abilità. Se ottieni: 12: recuperi 10 PF 10-11: recuperi 7 PF 7-9: recuperi 4 PF 6: non recuperi nulla 3-5: cura fallita, perdi 4 PF 2: fallimento critico, perdi 8 PF
Via di Fuga	Aggiungi il valore dell'abilità al tuo **Tiro per Fuggire**.
Ultradifesa	Abilità passiva (aumenta la tua **Difesa** del valore dell'abilità).
Berserk	A ogni colpo subìto, ottieni +1 all'**Attacco** e -1 alla **Difesa**, fino a un massimo di 3 punti.
Colpo Mortale	Dopo tre colpi portati con successo senza interruzione hai un attacco che colpisce senza bisogno di calcolare il TpC, e causa il doppio del **Danno** della tua arma. Si può usare una sola volta in combattimento.
Contrattacco	Dopo tre colpi subìti senza interruzione hai un attacco che colpisce senza bisogno di calcolare il TpC e causa il danno della tua arma + 1D6 di **Danno**. Si può usare più volte in combattimento.

Tabella delle armi

Nome	A	D	Danno su target multipli	Ing	V
Pistola al Plasma	5	2	-	2	1
Fucile Ionico	6	3	-	3	1
Mitragliatrice al Plasma	5	4	2	3	2
Annihilator	6	5	3	4	1
Destroyer	7	7	3	4	½
Golem	8	7	4	5	1
Lancia Razzi	-	-	-	4	-
Granata	-	-	-	1	-

Tabella dei confronti

La tabella sottostante viene utilizzata durante il gioco per determinare il risultato di alcune azioni:

- il calcolo dei **Tiri per Colpire** nei combattimenti, incrociando il tuo valore di attacco con quello di difesa dell'avversario, o viceversa, e determinando il **TpC**; perché il colpo vada a buon fine bisognerà tirare un valore inferiore o uguale al **TpC** con 2D6;
- nei confronti di **Velocità** (ad es. per la fuga) per i quali si mettono a confronto la tua **Velocità** (dove è indicato **Attacco**) e dell'antagonista (dove è indicata **Difesa**) e il valore che si estrae dalla tabella si chiama **Tiro per Fuggire** (**TpF**). Per riuscire nella fuga si deve tirare con 2D6 e ottenere un valore minore o uguale del **TpF**.

DIFESA \ ATTACCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	7	8	8	9	9	10	10	11	11	11	S	S
2	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	11	S
3	6	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	11
4	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11
5	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	11
6	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10
7	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10
8	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9
9	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9
10	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8
11	F	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8
12	F	F	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7

S – successo automatico
F – fallimento automatico